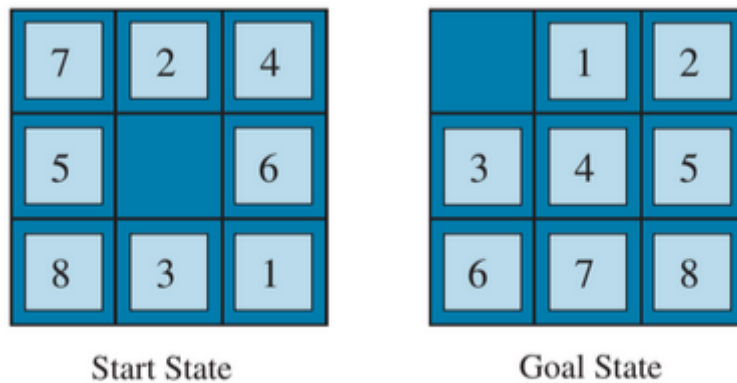


## Práctico 4 - A\* y heurísticas

El objetivo de este práctico es crear un agente A\* para resolver el juego 8-puzzle.

El principal desafío radica en que el modelo no puede ser construido completamente antes de ejecutar el algoritmo, sino que se debe ir generando dinámicamente a medida que el agente explora los nodos.



Estado inicial y final del 8-Puzzle

Se pide:

- 1) Implementar un agente A\*.
- 2) Probar con al menos 2 heurísticas y comparar resultados.